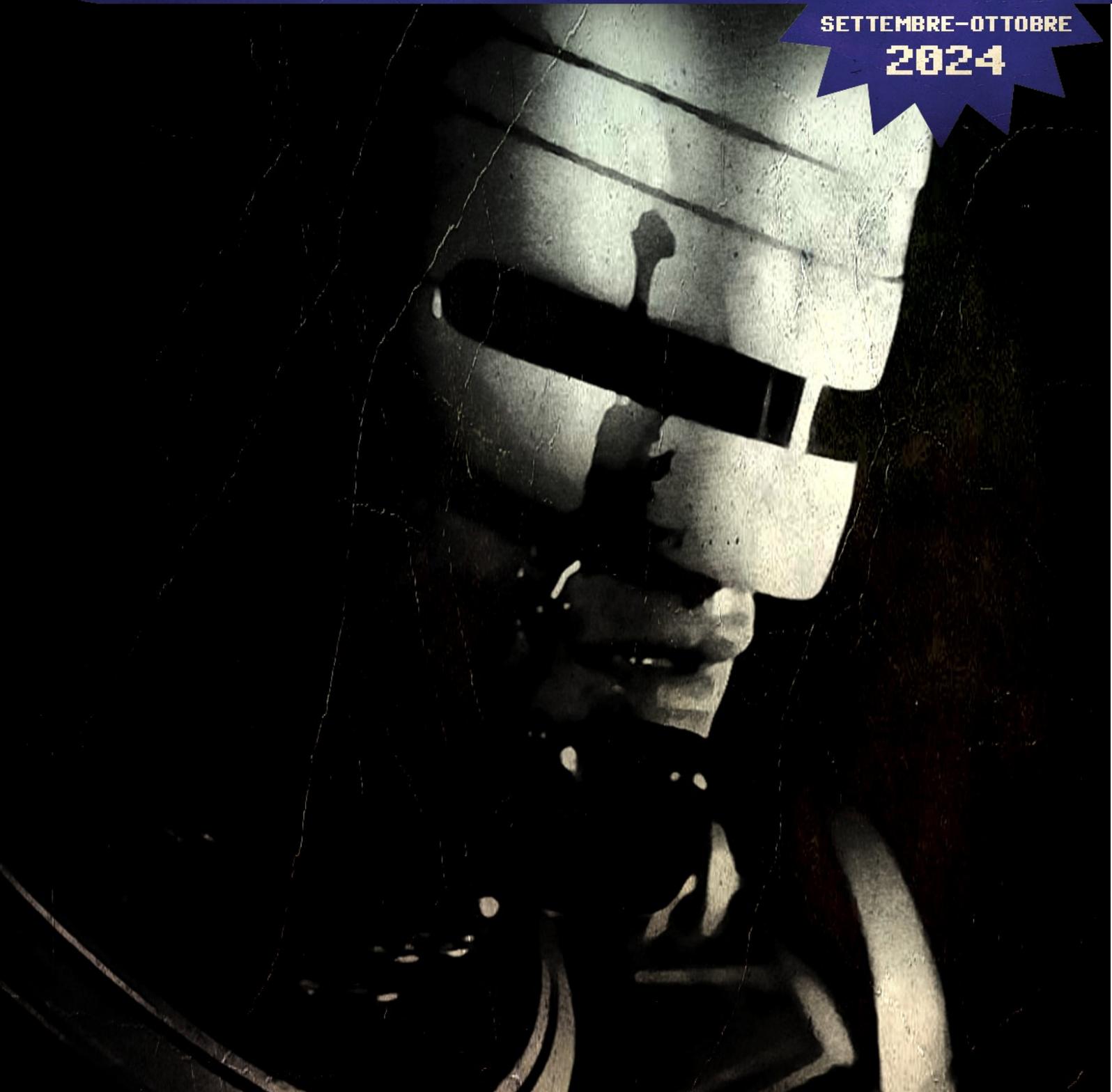
Commodoriani

NUMERO 15

SETTEMBRE-OTTOBRE 2024

News	LE ULTIME NOVITA' DAL MONDO COMMODORE
Recensione	PIT STOP II [C64]
Recensione	ROBOCOP 3 [Amiga e C64]
Speciale	CIAK SI GIOCA!
Curiosità	CABAL C64 - versione EU Vs USA

PUBBLICITA'

COMMODORE BUSINESS MACHINE

CBM™

PERSONAL COMPUTER
CBM™4000 SYSTEM
PERSONAL COMPUTER
CBM™8000 SYSTEM

COMMODORE BUSINESS MACHINE

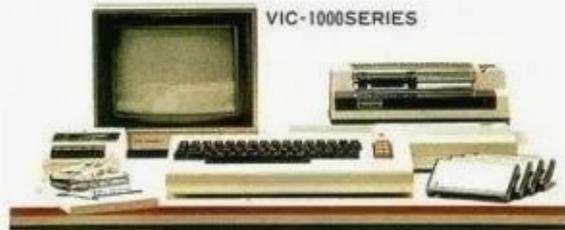
今日のパソコンブームを予言していたのは、PET2001の出現です。この伝統と実績をプラスして，ビジネス実用機CBMシステムを誕生させました。あらゆるニーズに対応できるコモドール独自開発の豊富なソフトライブラリー。コモドールは新しいOA時代のフロンティアスピリットを設計しつづけます。

●コモドール・アプリケーション
•OZZ •BUCS •VISICALC •WORD CRAFT80 •SUBROUTINE

commodore japan limited

FRIENDLY COMPUTER

¥69.800

VIC1001はシステムコンポーネントシステム。抜群のコストパーフォーマンスと汎用性の高さが、ビギナーからアドバンストまであらゆる分野の人気を独占しています。

FRIENDLY COMPUTER COMPONENT SYSTEM

da https://commodore.ca

V 1.0

EDITORIALE

Bentornati, amici Commodoriani, a questo nuovo numero della rivista digitale dedicata a tutti noi appassionati della fantastica C= !!!
Nelle prossime pagine torneremo al 1984 con un grande classico dedicato alla Formula 1, il meraviglioso Pit Stop 2, per poi saltare al 1992 con uno dei titoli cinematografici più interessanti e controversi pubblicati su Amiga, Robocop 3. E visto che eravamo lì ho pensato anche di parlarvi della controparte per C64 dedicata al medesimo film, titolo che su l'8 bit Commodore è molto meno conosciuto dei suoi due predecessori (e per questo anche interessante da riscoprire).
Poi, ispirato proprio dal recupero di questo tie-in, mi è sembrato interessante scrivere un articolo sul rapporto tra cinema e videogiochi per come è stato vissuto da noi Commodoriani fino ai primi anni novanta. Sicuramente si tratta di uno spaccato parziale, perché scrivendolo mi sono reso conto che le cose da includere sarebbero state davvero tante, ma spero comunque che gli esempi che ho deciso di citare siano comunque sufficienti a far tornare a quei tempi i più vecchietti tra di voi e, allo stesso tempo, dare un'idea ai più giovani di cosa significasse avere un computer Commodore ed essere appassionato di cinema (come il sottoscritto) in quegli anni.

Come sempre vi auguro una buona lettura e un arrivederci al prossimo numero di Commodoriani!

Massimiliano Conte

INDICE

LEMON — SCORE 7.2

su 125 VOTI

Il voto che leggerete al termine degli articoli dedicati ai titoli "storici" delle macchine Commodore è contenuto in questo riquadro ed è tratto dalla media dei voti raccolti sui siti Lemon64 e LemonAmiga, ma con una speciale rettifica: l'eliminazione di tutti i voti inferiori o uguali a 3.
Ritengo inaccettabile considerare una valutazione così bassa per i titoli che andremo ad affrontare su Commodoriani.
Il relativo commento cercherà quindi di capire se tale voto medio "popolare" risulti troppo severo o troppo generoso e proverà ad analizzarne l'origine, non disdegnando anche la possibilità di assegnare un proprio voto se diverso da quello emerso.

Commodoriani — SCORE 8.0

In questa particolare tabella andremo invece a valutare tutti quei giochi pubblicati in epoca recente e che richiedono, quindi, una valutazione e una analisi più tradizionale.
Chiaramente il voto da 1 a 10 riassume la percezione del recensore rispetto al programma e si basa sulla classica valutazione scolastica, dove la sufficienza è rappresentata dal 6 e salendo si arriva alla perfezione del 10.

Il commento incluso spiegherà i motivi che hanno portato a tale valutazione, sottolineando pregi e difetti del programma e delineando quindi le giuste sfumature ad un numero che, altrimenti, risulterebbe troppo freddo e distaccato.

NOTE
Tutte le foto di schermate di gioco e delle confezioni dei videogiochi storici sono tratte da mobygames.com, salvo diversa indicazione riportata nelle immagini stesse.
Le scansioni di riviste, pubblicità e recensioni cartacee storiche sono state realizzate da retroedicola.com (salvo diversa indicazione).

NEWS

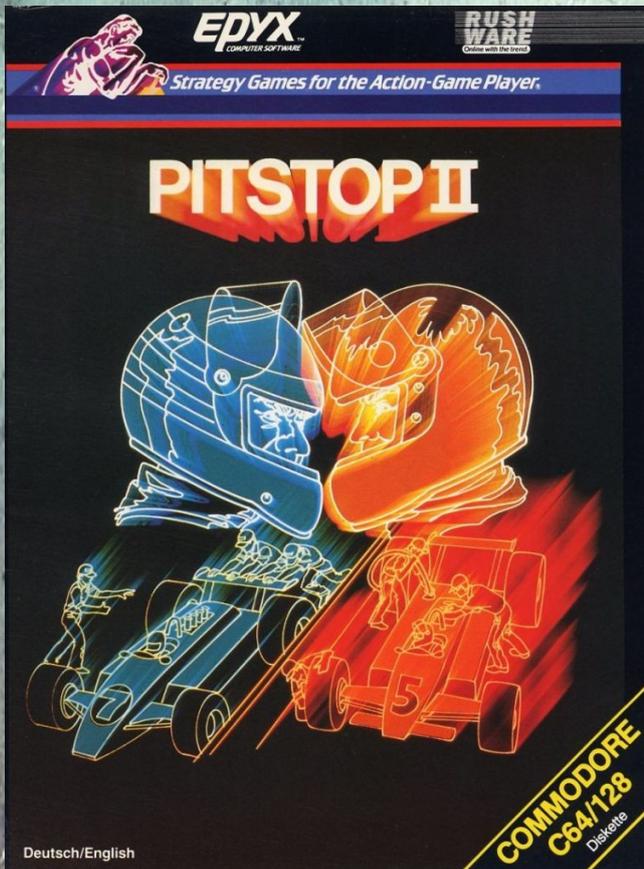
ACCORDO COMMODORE E PIXART

Commodore Industries annuncia un accordo rivoluzionario con Pixart, leader argentino nella produzione elettronica, finalizzato a sviluppare una nuova linea di laptop dotati di processori Qualcomm XElite basati sulla tecnologia ARM. Questo accordo rappresenta una svolta storica per il futuro di Commodore, segnando il suo ritorno all'ecosistema ARM e inaugurando una nuova era di innovazione tecnologica.

Attraverso questa collaborazione, Commodore è pronta a ridefinire il mercato, offrendo soluzioni all'avanguardia e prestazioni superiori. Questo importante risultato è stato raggiunto dopo mesi di intense trattative e pianificazioni strategiche: le due società hanno raggiunto un accordo per la produzione e distribuzione globale di cinque nuovi modelli di laptop basati su ARM, progettati per soddisfare le esigenze di un mercato dinamico in costante evoluzione grazie ad architetture ibride supportate dall'intelligenza artificiale. Con l'efficienza produttiva e l'eccezionale competenza tecnologica di Pixart, questi nuovi dispositivi non rappresenteranno solo l'apice dell'ingegneria moderna, ma riaffermeranno anche il ruolo pionieristico di Commodore nel settore dell'elettronica. ■

GRISU' TALES FROM DRAGONTOWN

É arrivato "Grisù Tales from Dragontown", il PC game che porta le avventure del draghetto Grisù direttamente dalla serie TV che i bambini guardano nel salotto di casa vostra!
Il gioco offrirà quattro sfide intuitive e divertenti con le quali i giovani giocatori avranno il piacere di immergersi letteralmente nel mondo di Grisù.
Si potrà correre nella modalità **Racing**, caratterizzata da gare mozzafiato attraverso i percorsi di Dragontown per diventare il drago più veloce della città, scattare foto con le sezioni di **Photoshooting**, creando così il proprio album personalizzato, ricco di ricordi e di momenti divertenti; aiutare Grisù nelle missioni di **Recovery** per trovare oggetti preziosi sparsi per Dragontown, mettendo alla prova le proprie abilità di ricerca e, infine, esplorare liberamente Dragontown nella modalità **Exploration** per scopri tutti i segreti nascosti della città in cui vive il nostro piccolo eroe.
Tales from Dragontown si candida ad essere il gioco ideale per intrattenere e stimolare la fantasia dei più piccoli, offrendo ore di divertimento e apprendimento.

Disponibile su Steam, il titolo è stato realizzato dal team italiano Commodore Sinapsy, sempre attivo nella realizzazione di nuovi titoli per Commodore. ■

SCHEDA
Pubblicato da
Epyx
Sviluppato da
Epyx
Anno di pubblicazione
1984
Piattaforma
C64

Ed ecco un titolo che i Commodoriani amanti della Formula 1 sicuramente ricordano: PITSTOP II
E' fuori da ogni dubbio, infatti, che questo gioco abbia regalato tantissimi pomeriggi di divertimento ai videogiocatori dell'epoca ed in particolar modo a quelli che avevano un fratello o un amico con cui gareggiare.
Infatti se tutti ci ricordiamo questo "numero due", è proprio grazie allo split screen (assente nel primo episodio) che permetteva a due giocatori di potersi sfidare contemporaneamente.
E come il titolo lascia intuire abbastanza apertamente, tale sfida non si consumava solo sulla pista, ma anche nei box. Infatti bisognava sempre tenere sott'occhio il consumo delle gomme e il livello di benzina per effettuare al momento migliore un pit stop così da cambiare pneumatici e fare un bel rabbocco al serbatoio.
Ulteriore particolarità era data dal controllo dei (DUE!) meccanici nel box, affidato al giocatore senza alcun tipo di automatismo: uno si occupava della benzina e l'altro di cambiare gli pneumatici. Il bello era che le gomme meno consumate potevano essere lasciate per risparmiare tempo, ma in questo modo si correva qualche rischio in più nei giri successivi.
Questi elementi, uniti ad una grafica pulita e ad un'ottima giocabilità, resero Pit Stop II un titolo davvero speciale per l'epoca. Se ci pensate, infatti, quanti giochi di corse nel 1984 potevano vantare elementi così particolari nel proprio gameplay?
Beh.. in realtà uno c'era e si trattava proprio del primo Pitstop anche se, come

Tanti pixel e tanta giocabilità!
Lo schermo restava diviso in split anche durante le partite in solitaria (un po' come accadrà su Lotus Esprit Turbo Challenge)

Il doppio... la vera sfida del gioco da cui non ci si poteva più staccare! Notate anche la presenza della minimappa del tracciato che ci dava la possibilità di "prevedere" la prossima curva.

Lode a Stephen H.Landrum e Dennis Caswell per questo gioco (e non solo)!!!

Approfitto di questo spazio per dirvi che anche Dennis Caswell era un veterano del Supecharger, per il quale aveva realizzato due grandissimi giochi: "Escape from the Mindmaster" e "Phaser Patrol"!

accennato, il divertimento lì era esclusivamente in single player.

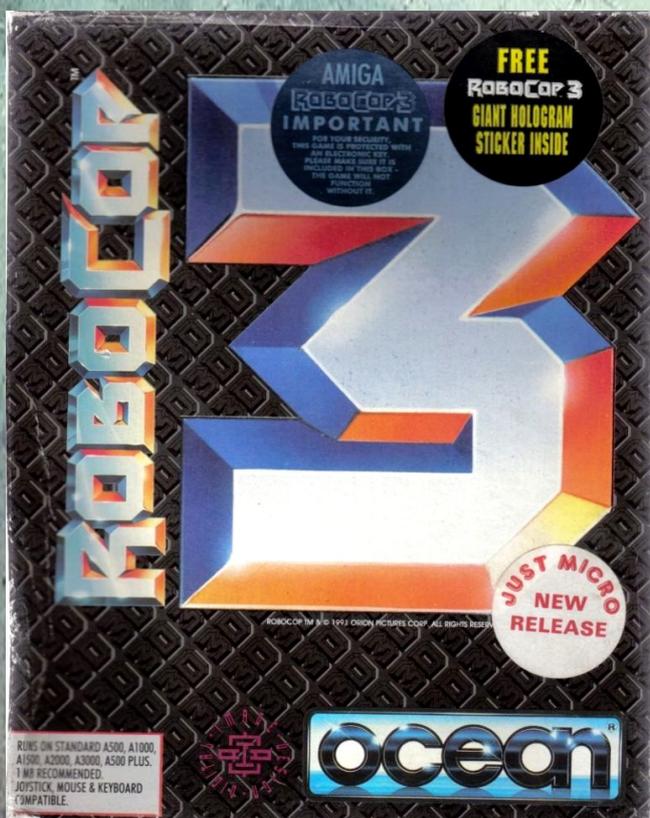
A rendere ancora più gustoso il piatto offerto da questo seguito c'erano anche sei tracciati diversi, ispirati a circuiti realmente esistenti. Anche questa varietà non era così scontata in un gioco del 1984.
Molto più in linea con l'epoca era invece il fatto che gli otto avversari controllati dal computer non necessitassero mai della sosta ai box e che questo "vantaggio" venisse compensato da una velocità di punta inferiore delle loro monoposto.

Piccole curiosità sul titolo:
- il programmatore Stephen H. Landrum nel 1982 aveva realizzato anche due giochi del famoso Starpath Supercharger per VCS 2600: "Communist Mutants from Space" e "DragonStomper". Inoltre, tra le altre cose, ha contribuito anche alla realizzazione del videogame Atari Lynx "Blue Lightning" (un simil-Afterburner molto bello).
Un percorso tutto sommato prevedibile visto che da Starpath è nata Epyx e da Epyx è nata l'Atari Lynx.
- Per la cronaca il gioco venne anche convertito per Apple II, Atari 8-bit, PC Booter ed è stato ri-pubblicato nel 2008 su Wii all'interno del progetto Virtual Console.

A conti fatti non sorprende che la serie PITSTOP abbia rappresento una svolta per molti giocatori, dato che al classico impianto arcade, stile Pole Position, vennero aggiunti elementi che ne aumentarono la profondità. Certo, non stiamo certo parlando di una simulazione per come la intendiamo oggi, ma credetemi: molti giovani videogiocatori dell'epoca la vissero davvero come tale. ■

Massimiliano Conte

374 VOTI

**Un voto decisamente alto per un gioco rimasto nel cuore di tantissimi Commodoriani della prima ora.
Forse oggi l'unica cosa che si può rimproverare al titolo è la presenza di "solo" sei piste anche se, come detto nell'articolo, in realtà per l'epoca era un numero in linea (se non superiore) alle aspettative dei videogiocatori.
Anche il pitstop gestito "manualmente" ha un sapore tutto particolare, capace di diventare un gioco nel gioco e divertire ancora oggi.
Per quanto mi riguarda questo titolo meriterebbe addirittura un 9 per il gioco in coppia, ma il voto che vedete sopra è corretto considerando un single player non altrettanto avvincente, per quanto valido.**

SCHEDA
Pubblicato da
Ocean
Sviluppato da
DID
Anno di pubblicazione
1992
Piattaforma
AMIGA

Il risultato finale di molti videogame tratti da film (conosciuti all'epoca come "tie-in") negli anni ottanta e novanta è stato molto spesso quello di essere prodotti banali, sviluppati con poche idee, scarse risorse e stretti tempi di realizzazione.
E anche quando il gioco risultava discreto, permaneva quasi sempre l'incapacità di trasmettere il "feeling" della pellicola.

Con i film di Robocop, almeno su Amiga, questa tradizione era stata mantenuta per le prime due pellicole: il primo gioco era infatti risultato una conversione non troppo ispirata della versione arcade già di suo un gioco non memorabile (so che in molti stimano sia l'arcade che la conversione, ma io non sono proprio una di quelle persone); il secondo, graficamente molto migliore del primo, era comunque uno sparatutto a scorrimento orizzontale piuttosto ordinario, con in più elementi di piattaforma che poco calzavano con la pesante armatura del nostro eroe.

Ironia della sorte, per il terzo film, qualitativamente il peggiore della serie, vide invece la luce uno dei prodotti più interessanti e coraggiosi nel panorama di tie-in derivati dal cinema di quegli anni.
Ma andiamo con ordine…

La sezione appiedata... in prima persona e impreziosita dal puntatore originale che si poteva ammirare nel film. Immersione a mille!!!

Ad essere incaricata della conversione fu Digital Image Design, per gli amici DID, famosa per aver dato alla luce F29 Retaliator ed Epic, due ottimi giochi caratterizzati da una convincete grafica tridimensionale.
Sulle riviste dell'epoca qualcuno, guardando il curriculum di questa software house, scherzò riguardo a questo incarico dicendo ironicamente che avrebbero fatto un gioco in treddì!

OK! Detroit assomiglia più ad un deserto con delle enormi scatole da scarpe intorno alle strade che ad una metropoli del futuro... ma non potevamo pretendere molto di più dal processore dell'Amiga.

Come potete intuire le viste laterali nella sezione di guida non erano particolarmente utili, ma vedere questo Robocop duro e massiccio è comunque molto appagante!

"Ahahahahaha! Matte risate qui in redazione. Come siamo burloni noi giornalisti del settore e... no aspettate un attimo. Lo hanno fatto davvero in treddì!!!"
Ed infatti il gioco si presentò al pubblico in una veste inaspettata... Tanto che "Robocop 3" divenne immediatamente ribattezzato amichevolmente "Robocop 3D".

Ricalcando la (immonda) trama del film, DID tirò fuori un prodotto che oscurava la sciocca storia uscita al cinema e riusciva a proporre qualcosa che ti faceva sentire davvero Robocop (non in tutte le situazioni del gioco, ma di quello ne parleremo tra poco).
In sostanza Robocop 3, come i più classici tie-in, alternava diversi gameplay riassumibili nelle seguenti tipologie di gioco:

- inseguimenti al volante di un auto di pattuglia della polizia;
- missioni a piedi con uccisione di criminali e salvataggio di ostaggi;
- stage "in volo" grazie ad un jet-pack sulla schiena del nostro Robocop;
- picchiaduro tridimensionale.

Tutte queste sezioni risultavano in prima persona ed (in particolare) le prime due erano immersive e ti facevano sentire davvero "Robocop", nonostante i limiti del nostro A500 in termini di grafica poligonale.
La sezione con il jetpack era giocabilissima (in fondo parliamo di quella stessa DID che aveva creato F29!) anche se poco in sintonia al "mood" del Robocop migliore (parliamo sempre del primo film, ovvio).
La pecora nera della famiglia era il picchiaduro finale contro Otomo, il robot ninja: non

Un Robocop poligonale sfreccia orgoglioso nel cielo con il suo nuovo zainetto a razzo!
Nelle "cut scene" di collegamento, la grafica 3D si fondeva con immagini statiche in 2D, come in questo caso. L'effetto era comunque suggestivo.

Le sezioni di volo di Robocop... ammetto che questa immagine non mostra una certa ricchezza del paesaggio circostante., ma almeno l'interfaccia, molto funzionale, si nota bene.

L'insulsa e casuale battaglia a mani nude con il ninja robot era decisamente un brutto modo di concludere la modalità "storia" di questo gioco.

Il sergente Warren Reed ha sempre un aria tenera e comprensiva, nel film come nel gioco.

si può nemmeno lontanamente parlare di un simil-Virtua Fighter, si trattava in realtà di una sezione imbarazzante per giocabilità e animazioni, dove il giocatore doveva premere furiosamente il pulsante di fuoco e la leva del joystick sperando di vincere.
Non molto appagante, in effetti.

Ma torniamo a parlare di ciò che funzionava in questo titolo.
Conoscendo oggi cosa ci avrebbe riservato il futuro dei videogame, sorprende vedere le sequenze in FPS tridimensionali nelle quali Robocop stende a pistolettate i criminali, sezioni che si rivelavano decisamente all'avanguardia anche rispetto al contemporaneo Wolfenstein 3D dato che il gioco di iD Software non proponeva un vero motore poligonale.
A ben vedere anche le sequenze in macchina, dove si devono speronare le auto dei criminali per bloccarle (oltre a richiamare l'allora già uscito Chase HQ), è una tipologia di missioni che in seguito avremmo ritrovato spesso nei vari GTA & cloni, anticipando anche in questo caso un trend.
E che dire della tanto bistrattata sezione picchiaduro, come detto davvero pessima dal lato gameplay, ma dietro alla quale si poteva intravedere la stessa intuizione che avrebbe portato SEGA, solo l'anno successivo, a proporre Virtua Fighter nelle sale giochi?

Da notare che il gioco permetteva di affrontare liberamente le sezioni citate in modalità arcade o di completarle in sequenza con una modalità "storia" che seguiva la trama del film, così da permettere praticamente subito a tutti i giocatori di sperimentare le varie sezioni (così diverse) del titolo senza la necessità di scoprirle man mano che si avanzava nella storia.

Affrontiamo ora l'aspetto sonoro del titolo, che probabilmente è il suo lato più debole. Le musiche ci sono e risultano cupe e in linea con lo stile della prima pellicola (più che di questa terza). Anche se ben fatte risultano però

"Ok.. forse tu non sei ostile…"
Alla fine i nemici e gli ostaggi erano semplici sagome con minime animazioni, ma risultavano una soluzione "stilosa" per mascherare i limiti in termini di dettagli del motore poligonale.

Ecco la chiave che dovevate inserire nella porta joystick principale. Senza questa il gioco (quello originale) non poteva funzionare.

piuttosto brevi e, quindi, ripetitive nella loro ciclicità.
Piuttosto altalenante invece la qualità degli effetti sonori, con una alternanza tra alcuni decisamente riusciti (i colpi di arma da fuoco) e altri molto meno convincenti (come il motore dell'auto di pattuglia).

In definitiva questo Robocop 3 su Amiga (così come su ST e PC) si dimostrò un titolo coraggioso, innovativo e, per certi aspetti, sorprendente, per quanto non esente da difetti che non ci permettono di guardare a questo programma come il capolavoro che, senza dubbio, avrebbe potuto essere.
Lode comunque a DID per essere riuscita a realizzare un titolo videoludico senza dubbio più bello ed interessante del film dal quale era stato tratto.
Un dettaglio per nulla scontato e anzi, quasi una rarità nel panorama dell'epoca.

E ora, prima di passare al commento finale, un paio di curiosità su questo gioco:
- A causa del fallimento di Orion Picture, il film, pur essendo terminato, non uscì nell'estate del 1992 come previsto, ma solo l'anno dopo. Il videogame, invece, rispettò la data di rilascio programmata e così finì sugli scaffali dei negozi un anno prima dell'effettiva uscita della pellicola nelle sale, spoilerando - di fatto - alcuni "colpi di scena" della pellicola;
- Se avete letto il N.1 di Commodoriani dovreste già conoscere questa curiosità, ma ricordiamola nuovamente: la versione originale per Amiga venne venduta con una chiave di sicurezza da inserire in una delle due porte joystick. Senza di quella il gioco non poteva funzionare. Ovviamente era un espediente per bloccare la pirateria, ma in pochi giorni il sistema venne violato e il gioco fu tranquillamente duplicato come ogni altro titolo dell'epoca. Ad essere danneggiati furono, paradossalmente, gli acquirenti dell'originale che dovettero continuare ad utilizzare questa scomoda protezione.
Inoltre il nuovo Amiga 600 che uscì pochi mesi dopo, a causa delle porte joystick spostate accanto al drive, rese inutilizzabile la chiave hardware dato il ridotto spazio disponibile e, di fatto, fece diventare il gioco originale incompatibile con questo modello di Amiga (mentre la copia pirata funzionava benissimo).
Decisamente uno dei tentativi più maldestri della storia di arginare le copie illegali. ■

Massimiliano Conte

102 VOTI

Il voto degli utenti di Lemon Amiga mi sembra equilibrato: da un lato il "quasi" 8 testimonia un gioco che ha qualità, personalità e può offrire una buona dose di divertimento. D'altra parte i problemi legati ad un tipo di gioco così coraggioso e innovativo zavorrano inesorabilmente la media e la percezione di molti giocatori.
Robocop 3 infatti ha fatto innamorare molti Commodoriani e, allo stesso modo, ne ha indispettiti altrettanti, a seconda che si desse più peso ai suoi pregi o ai suoi difetti.
Un titolo divisivo, insomma, ma che oggi possiamo apprezzare proprio per la sua diversità nel panorama tie-in dell'epoca, non così ricco di capolavori, e per la sua capacità di anticipare molti elementi di gameplay che sarebbero stati sviluppati negli anni (e decenni) successivi.

SCHEDA
Pubblicato da
Ocean
Sviluppato da
Probe Software
Anno di pubblicazione
1992
Piattaforma
C64

Cercando di cavalcare l'onda del lancio della console C64GS, Ocean decise di sviluppare anche il terzo gioco del poliziotto metallico di Detroit su C64 avvalendosi del solo supporto cartuccia (come già avvenuto per il secondo capitolo).
Oggi sappiamo bene che "l'onda" cercata da Ocean non sarebbe mai esistita e quindi non sorprende che questo titolo, uscito peraltro quando già il progetto della console 8bit Commodore era in chiusura, abbia avuto una diffusione limitata e che molti Commodoriani fuori dall'Inghilterra abbiano appreso della sua esistenza solo in epoche molto più recenti.

E se lo state scoprendo anche voi ora potreste chiedervi come fosse questo Robocop 3 per Commodore 64.
Beh, il gioco era un classico titolo d'azione 2D che aveva livelli shooting (alla Operation Wolf) ad altri platform (simili ai primi due Robocop).
In realtà sarebbe più giusto dire che Il gioco aveva cinque livelli, dei quali solo il primo si presentava un gameplay "sparatutto con mirino", dove il giocatore doveva eliminare i nemici con una visuale in prima persona.
Tutti i livelli successivi, invece, erano platform a scorrimento orizzontale nei quali Robocop camminava affrontando (e massacrando) i nemici che gli si paravano davanti, in maniera abbastanza simile ai due capitoli precedenti comparsi su questo computer.

Il titolo venne sviluppato da Probe Software, un'etichetta che negli anni aveva abituato molto bene il pubblico del Commodore 64.

Il discutibile (e unico) livello di shooting che apriva Robocop 3 su C64.

La grafica del titolo era molto buona, ma nel 1992 quello che aveva da offrire il C64 cominciava a non bastare più.

Può esistere un videogioco di Robocop senza un ED-209? Secondo me no... ed infatti eccolo qui!

Otomo, il robot ninja, tutto sommato "funzionava" in un gioco per computer, molto meno in un film per il cinema.

Ed in effetti Robocop 3 non tradì la fama di questa software house perché risultò un lavoro decisamente ben fatto: gli sfondi infatti erano vari e ben disegnati, lo scrolling era fluido (anche se non velocissimo) e gli sprite si presentavano ben disegnati ed animati in modo convincente.
Anche il comparto sonoro, curato da Jeroen Tel, era altrettanto buono, con musiche e effetti di pregevole fattura.

La giocabilità di Robocop 3 prestava però il fianco ad alcune critiche. Mentre i controlli erano generalmente reattivi, la difficoltà poteva risultare frustrante per alcuni giocatori. I livelli platform richiedevano una precisione estrema nei salti e nei combattimenti, e la gestione delle munizioni risultava cruciale per avanzare. Da questo punto di vista bisogna però sottolineare come la varietà di armi disponibili, tra le quali avevamo anche lanciafiamme e missili guidati, aggiungeva un elemento in più al gameplay.
Il vero tallone d'Achille del gioco fu però la scelta di inserire il livello di shooting, la parte più debole del programma in termini di gameplay, come primo stage, frustrando la gran parte dei (pochi) giocatori che misero le mani sulla cartuccia.
L'avessero inserito come stage bonus nel mezzo del gioco "platform" sarebbe risultato senza dubbio molto più digeribile.

Nonostante le sue qualità tecniche, Robocop 3 per Commodore 64 non ottenne, come detto, un grande successo commerciale per la sua distribuzione limitata su cartuccia e per il declino generale che il mercato C64 stava subendo in quel periodo.
Da segnalare che il gioco venne piratato e distribuito su dischetti copiati (forma nella quale spesso è reperibile oggi in rete), ma tale versione era afflitta da lunghi tempi di caricamento che ne compromettevano l'esperienza di gioco. ■

Massimiliano Conte

42 VOTI

L'esiguo numero di votanti testimonia quanto poco sia conosciuto questo titolo presso i Commodoriani Sessantaquattristi, mentre il voto di poco sopra la sufficienza è un chiaro indice che qualcosa in questo titolo non ha funzionato.
Pur essendo un gioco ben programmato che riusciva a riassumere al meglio le due anime dei capitoli precedenti (shooting e platform), l'errore di inserire il "poligono" come primo livello, totalmente sbagliato nell'economia del gioco, ha sicuramente impedito al titolo di essere apprezzato come avrebbe meritato.
Avessero utilizzato solo le sezioni platform, credo che il voto dei (pochi) giocatori di Robocop 3 su C64 sarebbe potuto essere facilmente più alto di almeno un punto.

CIAK SI GIOCA!!!

CINEMA E VIDEOGIOCHI PER NOI COMMODORIANI

Quale è stato il rapporto che noi Commodoriani abbiamo avuto con il cinema e i nostri amati computer attraverso i videogiochi fino ai primi anni novanta?
Cerchiamo di rispondere a questa domanda partendo dall'inizio di questo "matrimonio" tra due media così simili, ma allo stesso tempo così diversi.

Che chiunque, anche le ditte di cereali, avesse cercato di entrare nel business dei videogiochi durante il boom di inizio anni ottanta non è certo un mistero. Quel ricco mercato creatosi quasi dal nulla e che aveva accompagnato l'ascesa di Atari, Mattel e Coleco faceva in effetti gola a tutti, figurarsi alle major cinematografiche che sentivano di avere le carte in regola per entrare anche loro in quel lucroso giro di "big money".
D'altro canto le aziende del settore elettronico, in un contesto di sempre maggior concorrenza, erano alla ricerca di idee che potessero garantire un grande volume di vendita ai giochi creati per i propri sistemi, a prescindere dalla qualità intrinseca del prodotto offerto.
Fu naturale quindi arrivare alla soluzione più semplice per entrambe le parti: gli studi cinematografici cominciarono a cedere, a suon di dollaroni, i diritti delle loro pellicole di maggior successo ai produttori di videogames, così che questi potessero offrire al loro pubblico (in esclusiva) le avventure di quegli eroi tanto amati al cinema.
Atari, ad esempio, fu una delle prime a comprendere il potenziale di questo processo proponendo per la propria Atari VCS/2600 niente meno che la trasposizione de "I Predatori dell'Arca Perduta".
La concorrenza non stette però con le mani in mano, tanto che Mattel si assicurò i diritti di Tron, film Disney che pareva destinato ad un grande successo, mentre Parker Brothers, scesa in campo come produttrice di solo software per altrui piattaforme, acquistò i diritti nientemeno che di Star Wars.
Caso a parte fu quello di 20th Century Fox che decise addirittura di mettere in piedi una propria divisione di sviluppo software, la

La trasposizione del primissimo film di Indiana Jones fu uno dei primi tentativi di trasferire un film di successo in un videogame: la grafica era quello che era, ma il pubblicò apprezzò il suo gameplay.

Non lasciatevi ingannare dalla intrigante copertina di Alien per Atari 2600: il gioco era un banale titolo a labirinto in stile Pac Man che non rendeva assolutamente giustizia al capolavoro di Ridley Scott.

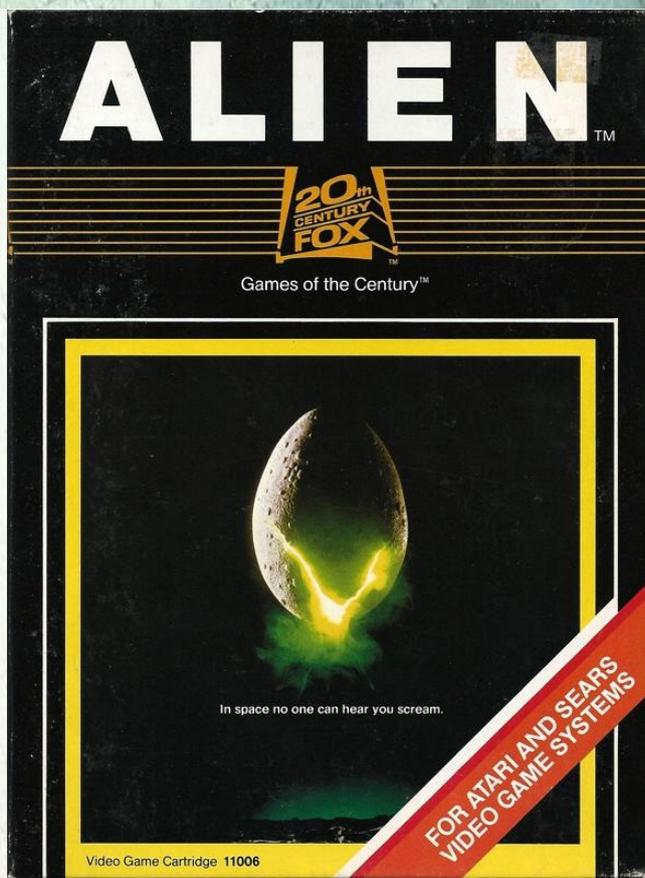
Fox Video Games, per produrre e commercializzare i videogiochi tratti dai loro film più famosi, come Alien, M.A.S.H. e Flash Gordon.

Il tutto però non durò molto, almeno con questi attori in campo, perché il famigerato crash del mercato del 1983, del quale per anni fu accusato - ingiustamente - proprio un videogioco tratto da un film, E.T L'Extraterrestre, rimescolò le carte sul tavolo, falcidiando le aziende coinvolte e facendo svanire gran parte dell'interesse che l'industria del cinema aveva manifestato per questo business.

Da questo punto di vista lo stesso David Crane ricorda che nel 1984 i diritti per il film Ghostbusters (come abbiamo visto nel numero 13 di Commodoriani) vennero pagati da Activision molto meno di quanto si sarebbero aspettati per un film di tale successo, a testimonianza che il credito dato al mondo dei videogames era in quel momento ai minimi storici.

Ghostbusters, pubblicato inizialmente proprio su C64, fu un successo che contribuì a dare alle software house di allora una indicazione molto chiara: azzeccare il film giusto da mettere sulla scatola di un videogioco sembrava garantire ottime vendite.

Certo, nel caso degli Acchiappafantasmi il titolo riusciva anche ad essere un buon gioco e a catturare lo spirito del film, ma questi aspetti dell'ottimo lavoro fatto da Activision passarono decisamente in secondo piano.

Tanto è vero che ciò su cui si impegnarono maggiormente i publisher di videogame lungo tutti gli anni ottanta fu principalmente indovinare il blockbuster di successo in uscita nelle sale, acquisirne i diritti prima degli altri e riuscire a farci un gioco da pubblicare per sfruttare il successo del film, lasciando drammaticamente in secondo piano la qualità del prodotto portato sugli scaffali.

UN OCEANO DI TIE-IN

In questa corsa folle all'acquisizione dei diritti cinematografici, durata fino agli inizi degli anni novanta, fu senza dubbio l'inglese Ocean a ritagliarsi un ruolo di primo piano, al punto che gran parte dei tie-in di quel periodo, che oggi noi Commodoriani ricordiamo con affetto, riportava il logo di questo publisher.

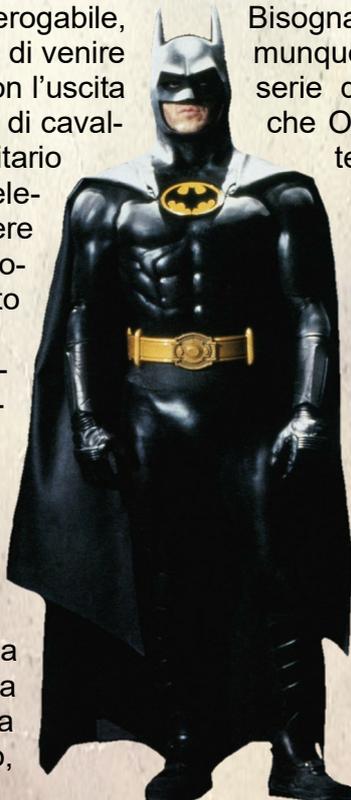
I passaggi che Ocean seguiva per realizzare questo genere di giochi erano sempre gli stessi, in parte obbligati, ma in parte anche frutto

La versione Europea di Aliens: The Computer Game catturava molto bene lo spirito del secondo film della saga anche perché il team Software Studios che realizzò il gioco lo programmò dopo aver visto la pellicola al cinema. Nella foto potete ammirare la versione per C64, pubblicata qui in Europa da Electric Dreams Software, una sussidiaria di Activision, nel 1987.

Non sempre Ocean puntava sul cavallo migliore in termini di licenza cinematografica.

di una precisa modalità di lavoro.
Per prima cosa l'etichetta inglese trattava con la major l'acquisizione dei diritti della pellicola. Un'operazione che, è giusto ricordarlo, pur ridimensionata nelle cifre dal crash del 1983, rappresentava comunque un investimento oneroso.
Ottenuti i diritti, Ocean affidava la realizzazione del gioco ad un team (interno od esterno all'azienda a seconda dei casi) concedendo loro un tempo di lavoro di alcuni mesi, con una "deadline" inderogabile, calcolata per consentire al titolo di venire pubblicato in contemporanea con l'uscita del film nelle sale. L'importanza di cavalcare l'onda del battage pubblicitario della pellicola era infatti un elemento fondamentale per vendere al meglio questo genere di videogioco nelle strategie di questo publisher.
A questo punto il team di sviluppo si metteva al lavoro basandosi su materiale ricevuto dalla casa di produzione. In molti casi tutto ciò di cui disponevano i programmatori e i grafici erano delle foto di scena e un canovaccio della trama.
A fronte di queste limitazioni, la "soluzione Ocean" che veniva adottata il più delle volte era quella di creare titoli multilivello, mescolando due o tre generi di gameplay diversi e alternandoli seguendo, grossomodo, le situazioni e le location che sarebbero comparse nel film.

Tale processo di lavoro alla "semi-cieca", dettato da tempi stringenti e budget limitati non era di certo il modo migliore per creare giochi di una certa qualità. Non sorprende, pertanto, che la maggior parte dei tie-in cinematografici della Ocean di quel periodo sia stato, ad essere generosi, piuttosto mediocre e, allo stesso tempo, incapace di catturare lo spirito dei film che questi programmi avrebbero dovuto evocare.
Bisogna però ricordare che vi furono comunque dei titoli molti belli, frutto di una serie di congiunzioni astrali favorevoli, che Ocean realizzò per i nostri computer Commodore, tra i quali è giusto ricordare Batman The Movie, The Untouchables e Hudson Hawk.
Tra l'altro per il film sull'uomo pipistrello di Tim Burton è noto che il team di sviluppo ebbe accesso ai set durante la realizzazione del film (girato proprio in Inghilterra) e ebbe a disposizione molto più materiale del normale, con un controllo di Warner Bros. molto rigido sulla resa del prodotto videoludico.

Altro aspetto che è necessario ricordare è che visti i limiti di budget e tempo imposti, i team di sviluppo riciclavano spesso routi-

Platoon, titolo del 1987, fu uno degli adattamenti film/videogioco più apprezzati che produsse Ocean.

Robocop 2 su Amiga fu uno dei pochi titoli a venire realizzato in maniera totalmente separata dalla versione Atari ST, sfruttando così la superiorità hardware della macchina 16 bit Commodore. Un pregio che ci fa dimenticare il fatto che il nostro amato poliziotto di metallo in questo gioco venisse un tantino snaturato dalla sua capacità di saltare con l'agilità di Mario.

ne e codici già utilizzati, "fotocopiando" poi gli schemi di gioco sia su 8 che su 16 bit. Un modo di operare che spesso mortificava la piattaforma Amiga non solo perché si trattava di prodotti che dovevano girare sul più "piccolo" C64, ma anche perché quasi sempre venivano programmati su Atari ST e brutalmente trasposti sulla macchina Commodore, ignorando del tutto le caratteristiche hardware (superiori) di questo computer.

Il tramonto dei mondi 8 e 16 bit diede in dote ai programmatori nuove macchine decisamente più complesse che richiedevano tempi di sviluppo sempre più lunghi, inconciliabili con il sistema di "adattamento" utilizzato da Ocean, motivo per il quale questo particolare genere di tie-in su licenza sparì nella prima metà degli anni novanta, lasciando il posto ad un altro genere di trasposizione film/videogioco più ragionato e in sinergia con il materiale originale.

È innegabile però che questa particolare tipologia di titoli, quasi sempre di genere platform nel loro impianto principale, risultino comunque un ricordo indelebile per la maggior parte dei Commodoriani dell'epoca, affascinati dall'idea di poter "vivere" un film sui propri computer.

COME AL CINEMA?

Nel 1985 un'altra etichetta, questa volta americana, nacque con in testa l'idea di portare il cinema dentro un computer, ma seguendo un punto di vista totalmente diverso da quello che era il trend di quel periodo. Cinemaware, questo il nome della software house, non voleva sfruttare i (costosi) diritti

Tonfo al botteghino, ma gioco incredibilmente godibile uscito sotto etichetta Ocean questo Hudson Hawk, specie nella sua versione per C64.

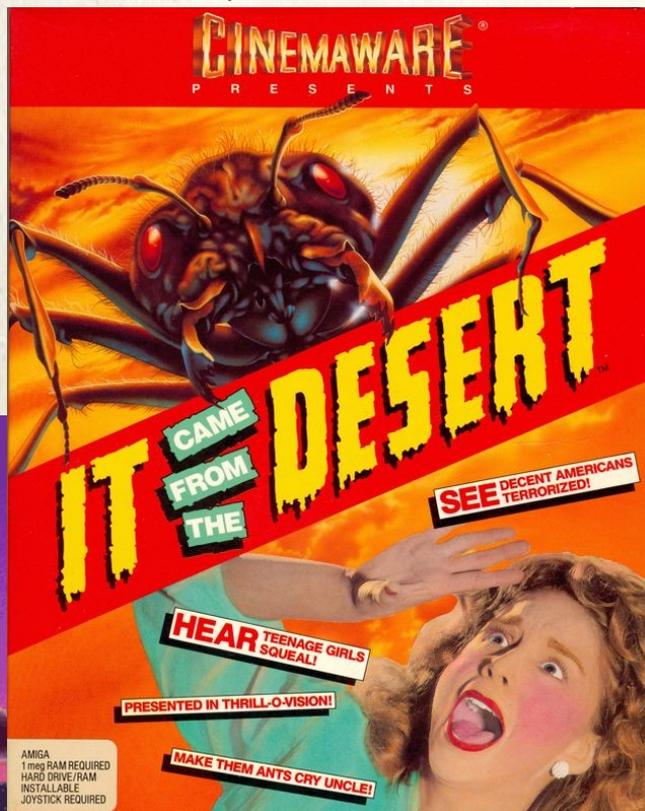
Il Red Heat (film che in Italia conosciamo come Danko) era pessimo tanto su C64 quanto su Amiga. La grafica 16 bit dava solo l'impressione di un gioco migliore, ma non era affatto così.

Abbattere le mura del castello è ancora oggi una delle scene più iconiche di Defender Of The Crown, un gioco capace di vendere quasi da solo l'Amiga ad una nutrita schiera di videogiocatori.

dei singoli film, ma voleva evocare dei generi cinematografici molto conosciuti producendo titoli originali, dotandoli di una grafica fuori parametro e unendo il tutto con un taglio registico che desse l'impressione al giocatore di essere di fronte ad un film.
Per fortuna di noi Commodoriani questa azienda guardò subito con interesse anche al mondo Commodore, realizzando i suoi primi titoli, oltre che per Apple IIGS e DOS, anche per Amiga e C64.
Ciò non fu un elemento di poco conto, perché il loro primo titolo, ispirato dai film "cappa e spada" ed intitolato Defender Of The Crown, divenne una vera e propria "killer application" che convinse tantissimi appassionati ad acquistare un Amiga.
Da un punto di vista cinematografico non furono da meno molti dei loro successivi giochi, come The King Of Chicago (ispirato ai film sui gangster), Sinbad and the Throne of the Falcon (film di genere "mille e una notte"), Rocket Ranger (fantascienza anni '50), It Came From The Desert ("monster movie" anni '50 e '60) e Wings (film di guerra).
Personalmente non sono un grande amante di molti di questi titoli sotto il profilo ludico o, per lo meno, ho l'impressione che molti di questi giochi non siano invecchiati così bene, ma è innegabile che alla loro uscita rappresentarono delle meravigliose esperienze per noi Commodoriani proprio per la capacità di trasportarci all'interno di una pellicola cinematografica… e poco ci importava che questi film fossero stati inventati: la sensazione che si provava nel "viverli" rimaneva comunque meravigliosa.

Purtroppo, nonostante l'apprezzamento generale di critica e pubblico per i titoli prodotti da questa software house, Cinemaware venne prima danneggiata dalla pirateria dilagante dell'epoca e poi affossata da scelte economiche azzardate che la portarono, nei primi anni novanta, ad avere grossi problemi di liquidità.
Tra le pessime scelte che ne minarono la

Inseguire un Zeppelin nazista con uno zaino a reazione sulla schiena! Per molti Commodoriani fu davvero un bellissimo momento

Ovviamente anche le copertine dei giochi richiamavano i classici luoghi comuni delle locandine cinematografiche del genere di riferimento, come quella di It Came From The Desert che vedete qui sotto.

stabilità economica vi fu anche una costosissima versione FMV (Full Motion Video) proprio di It Came Of The Desert, realizzata con attori veri e destinata alla console TurboGraphX CD.
Oltre ad essere un brutto gioco e un terribile flop, questo titolo fu anche l'ultima produzione di Cinemaware prima della sua chiusura. Ironico che il tentativo di trasformare uno dei loro più famosi videogame in un film interattivo sia stato l'ultimo chiodo nella bara di una software house che, più di altre, era stata in grado di farci vivere un film senza bisogno di avere di fronte dei veri attori in carne ed ossa.

IN UN RANCH LONTANO LONTANO

George Lucas, dopo aver rivoluzionato il mondo cinematografico con Guerre Stellari, intuì già dalla fine degli anni settanta che il mondo dei computer avrebbe offerto, nel breve e medio termine, una serie di opportunità incredibili e capì che bisognava anticipare i tempi per non farsi cogliere impreparati dalle imminenti rivoluzioni digitali.
Per questo motivo avviò, già sul finire degli anni settanta, una serie di sperimentazioni tese a sfruttare i computer in vari campi, tutte con base nel famoso Skywalker Ranch. Questa iniziativa, oltre a dare origine ad una certa Pixar, portò anche alla creazione di Lucasfilm Games, diventata una vera e propria società nel 1982.
I primi giochi videro però la luce solo nel 1984, ritardati a causa del solito problemino

Labyrinth, ispirato all'omonimo film, fu il quinto gioco prodotto da Lucasfilm Games, ma il loro primo programma ad essere legato ad un prodotto cinematografico.

del grande crash dell'anno precedente.
Inizialmente la software house ebbe mandato di realizzare giochi originali e tecnologicamente all'avanguardia, ma - ironia della sorte - non poté sfruttare subito le proprietà intellettuali di Lucas, come il già citato Star Wars o Indiana Jones, proprio perché ceduti in licenza a terze parti.

Questa mancanza, almeno per noi Commodoriani, si tradusse comunque in una serie di titoli interessanti, dei quali il solo Labyrinth fu tratto da un'opera uscita nei cinema.
L'origine "cinematografica" della compagnia, in qualche modo, si manifestò però nei titoli seguenti, Maniac Mansion e Zak McKracken, avventure grafiche scritte e pensate per essere fruite su un computer, ma che furono in grado di far sentire l'utente come se fosse il protagonista di un film, senza però quella dichiarata ostentazione che abbiamo visto in Cinemaware.
Da questo punto di vista Lucasfilm Games

Maniac Mansion in versione C64, impegnativo e divertente. In molti non dormirono la notte pur di riuscire a risolverlo!

Qui invece siamo su Amiga, in compagnia del buon vecchio Zak McKracken!

Una scena del terzo film di Indiana Jones, riproposta anche nella avventura grafica ispirata alla pellicola. Intrigante, ma forse i tempi erano maturi per proporre qualcosa di diverso...

... tipo un gioco così bello da essere praticamente un film! Beh... a dire il vero Fate Of Atlantis è talmente tanto amato da essere considerato da molti appassionati come il VERO E UNICO quarto film di Indiana Jones, alla faccia dei teschi di cristallo (per non parlare dei quadranti del destino)!

(che sarebbe poi diventata LucasArts) approcciò il rapporto tra film e videogiochi in una maniera più sottile, lanciando un messaggio subliminale che cominciò a cambiare il nostro modo di percepire i computer senza che ne accorgessimo: con queste prime avventure Lucasfilm Games dimostrò infatti che un C64 o un'Amiga potevano raccontare una storia appassionante tanto quanto una pellicola al cinema. Un concetto che venne evoluto poi sul solo Amiga con quei capolavori dei primi due Monkey Island e dei due Indiana Jones.

Soffermandoci in particolare su quest'ultima saga, è interessante notare come l'avventura grafica di The Last Crusade sia stata un riuscito tentativo di espandere quanto visto al cinema grazie al genere "punta e clicca", riuscendo a proporre un'opera bellissima e divertente.

Quello che però colpisce è quanto questo titolo risulti molto meno impressionante se confrontato con il successivo The Fate Of Atlantis!

In questa (all'epoca) quarta avventura di Indiana Jones, infatti, non c'era un film a fare da supporto al titolo eppure, per tutti noi che lo abbiamo giocato, quella pellicola a tutti gli effetti... esiste!

La ricerca di Atlantide era infatti così ben intrisa di tutto ciò che aveva reso grande l'immaginario dell'archeologo "con la frusta" da rimanere impressa come se si fosse visto un vero e proprio film al cinema. Certo questa idea venne alimentata anche dalla leggenda metropolitana che il gioco stesso fosse basato sulla sceneggiatura della quarta pellicola mai realizzata (totale falsità che all'epoca, però, non potemmo confutare), ma è innegabile che qualcosa stava cambiando e questo gioco ce lo stava dicendo con forza: i computer erano cresciuti e, con loro, anche la capacità di raccontare storie sempre più appassionati.

PROIETTATI NEL FUTURO

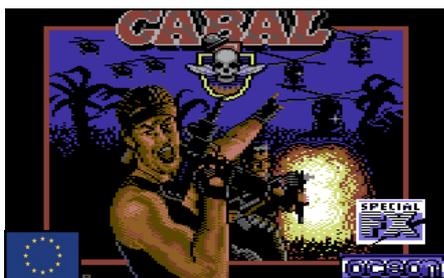
Questo processo, in qualche modo iniziato con gli esempi citati in questo articolo (ma anche molti altri che purtroppo non ho potuto includere per motivi di spazio), con il passare del tempo ha ribaltato i valori in campo, arrivando a produzioni televisive e cinematografiche che, in costante crisi di idee, oggi cercano di saccheggiare sempre più i franchise dal mondo dei videogiochi che, dal canto loro, ormai da anni riescono a narrare storie più potenti, spettacolari e ben scritte della maggior parte dei blockbuster che vediamo al cinema.

Proprio alla luce di questa evoluzione, noi Commodoriani sorridiamo pensando a quanto sia cambiato il mondo da quando premevamo "play" sul nostro Datasette per caricare il gioco di Predator o infilavamo un dischetto nel nostro Amiga per sentirci ora dentro "il film" di Rocket Ranger e ora in una pellicola di Indiana Jones. ■

Massimiliano Conte

FAN ART

HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/JARTPLUS/

CONVERSIONI EU Vs USA: CABAL

Anche per Cabal, noto coin-op uscito nel 1989, vennero realizzate due versioni distinte sul glorioso C64. La prima, quella inglese/europea a marchio Ocean venne programmata dal team Special FX, rinunciando almeno a prima vista, a molte delle caratteristiche salienti del gioco: nessuna possibilità di gioco contemporaneo per due giocatori, nessun balletto alla fine del livello e, soprattutto, la mancanza della capriola per evitare i colpi dei nemici. Ciò nonostante la grafica era curata, il comparto audio risultava ottimo, gli elementi scenografici potevano essere distrutti e la giocabilità si attestava su livelli alti, non facendo rimpiangere le mancanze sopra riportate.

Per contro la versione USA, pubblicata e sviluppata da Capcom stessa, presentava le stesse deficienze di quella europea ma con una grafica meno chiara, approssimativa e con la discutibile capacità di nascondere i proiettili nemici. Pessimo anche il sonoro, talmente molesto da far abbassare il volume dopo pochi minuti di gioco.

Nel caso di Cabal su C64 siamo stati decisamente più fortunati nel nostro continente!

Follow us

CONTACT US

info@commodore.inc

WEB SITE

COMMODORE.INC